

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Setiap kegiatan disadari atau tidak tentu mempunyai tujuan, begitupun dengan pembelajaran kewirausahaan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991, h. 1077) tujuan berarti arah atau maksud. Sementara itu maksud diartikan sebagai sesuatu yang dikehendaki. Arah proses kewirausahaan dimulai dari imitasi dan duplikasi, sedangkan hasil akhir yang ingin dicapai dari pembelajaran kewirausahaan ialah tertanam atau terbentuknya jiwa wirausaha pada diri seseorang sehingga yang bersangkutan menjadi seorang wirausaha dengan kompetensinya. Inti dari kompetensi seorang wirausaha ialah kreatif dan inovatif. Sementara itu, menurut Bygrave dalam Alma (2004, h. 7) “salah satu pendorong inovasi adalah kreatifitas”. Dengan demikian tujuan pembelajaran kewirausahaan pada prinsipnya ialah ‘mencetak’ wirausaha yang kreatif dalam artian individu yang memiliki kreatifitas yang tinggi dalam melaksanakan kegiatan hidupnya kelak serta bermanfaat bagi masyarakat luas. Khususnya di dunia usaha atau profesi lainnya.

Dalam konteks yang relatif lebih luas, Astim (2000, h. 5-6) mengemukakan:

“Pendidikan kewirausahaan merupakan pendidikan yang mengajarkan agar orang mampu menciptakan kegiatan usaha sendiri. Pendidikan semacam itu ditempuh dengan cara: (a). membangun keimanan, jiwa, dan semangat, (b). membangun dan mengembangkan sikap mental dan watak wirausaha, (c). mengembangkan daya pikir dan cara berwirausaha, (d). memajukan dan

mengembangkan daya penggerak diri, (e). mengerti dan menguasai teknik-teknik dalam menghadapi resiko, persaingan dan suatu proses kerjasama, (f). mengerti dan menguasai kemampuan menjual ide, (g). memiliki kemampuan kepengurusan atau pengelolaan, serta (h). mempunyai keahlian tertentu termasuk penguasaan bahasa asing tertentu untuk keperluan komunikasi.

Bertitik tolak pada penjelasan rincian tujuan pembelajaran yang telah dikemukakan oleh para pakar, dapatlah diutarakan bahwa pada dasarnya tujuan pembelajaran kewirausahaan diantaranya harus memuat hal-hal yang berhubungan dengan:

1. Pemahaman konsep kewirausahaan
2. Pembentukan jiwa wirausaha
3. Pengembangan diri
4. Teknik-teknik berwirausaha
5. Aspek manajemen bisnis (usaha)
6. Pemasaran, penjualan, dan teknik optimalisasi resiko
7. Kreatifitas, inovasi, kepemimpinan dan komunikasi
8. Langkah-langkah memasuki dunia usaha
9. Dasar-dasar ilmu ekonomi
10. Pengembangan usaha
11. Studi kelayakan
12. Etika bisnis

Kegiatan pembelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) seharusnya menjadi langkah awal bagi para peserta didik untuk menumbuhkan jiwa wirausaha, sehingga lulusan SMK dapat menciptakan lapangan pekerjaan atau berwirausaha setelah lulusnya. Sesuai dengan UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 18 dan pasal 15 yang menyebutkan bahwa “satuan pendidikan menengah kejuruan sebagai lanjutan adari pendidikan dasar yang bertujuan mempersiapkan peserta didik terutama dalam bidang pekerjaan tertentu”. Dengan kata lain, SMK dirancang untuk menyiapkan peserta

didik atau lulusan yang siap pakai di lapangan kerja dan mudah terserap ke dunia kerja.

Pendidikan menengah kejuruan merupakan jalur pendidikan formal yang mempersiapkan lulusannya untuk menjadi tenaga kerja yang terampil, kreatif, produktif, dan berkompetisi untuk memasuki dunia usaha dan industri. Selain itu, lulusan SMK juga dipersiapkan untuk mampu membuka usaha dan berwirausaha. Untuk mencapai hal tersebut dalam proses belajar mengajar di kelas perlu di desain sedemikian rupa sehingga siswa mendapat kesempatan untuk saling berinteraksi. Dalam interaksi ini siswa akan membentuk komunitas yang memungkinkan mereka memahami proses pembelajaran dan memahami perilaku siswa satu dan lainnya. Suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan pengisolasian akan membentuk hubungan yang negative dan mematikan semangat siswa, hal ini akan menghambat pembentukan pengetahuan secara aktif. Oleh karena itu, pengajar perlu menciptakan suasana belajar sedemikian rupa sehingga siswa perlu bekerja sama secara bergotong royong.

Proses belajar yang baik tentunya akan berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Sasaran utama dari proses pembelajaran terletak pada proses belajar siswa. Pembelajaran adalah suatu usaha untuk menciptakan kondisi yang kondusif bagi belajar siswa. Dalam kegiatan belajar siswa dituntut aktif dalam pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Oleh sebab itu aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam interaksi belajar mengajar. Seharusnya dalam proses

pembelajaran yang memiliki peran aktif adalah siswa. Guru hanya sebagai fasilitator yang berperan untuk menciptakan suasana dan lingkungan sekitar yang dapat menunjang belajar siswa sesuai dengan minat, bakat dan kebutuhannya.

Persoalan ini tentu tidak mudah karena guru harus bisa memilih metode dan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran. Guru merupakan komponen dalam belajar mengajar yang berinteraksi langsung dengan siswa. Guru mempunyai peranan sangat penting terhadap terciptanya proses pembelajaran yang dapat mengantarkan siswa ketujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selama ini dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah masih banyak guru yang mendesain siswa untuk menghafal seperangkat fakta yang diberikan oleh guru. Seolah-olah guru sebagai sumber utama pengetahuan. Tidak adanya semangat siswa dalam proses pembelajaran ini dapat menyebabkan aktivitas belajar siswa juga menjadi berkurang, padahal aktivitas belajar siswa ini sangatlah penting karena pada prinsipnya belajar itu adalah berbuat (*learning by doing*) seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2006, h. 95).

Aktivitas belajar siswa yang rendah seringkali juga menyebabkan pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran menjadi berkurang. Jika hal ini dibiarkan terjadi secara terus-menerus maka tidak bisa dipungkiri akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Dalam hal ini sebenarnya para guru dituntut untuk memiliki kemampuan untuk memilih dan mendesain program atau metode mengajar sehingga bisa diterapkan menjadi sistem pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Agar siswa berperan sebagai

pelaku dalam kegiatan belajar, maka guru hendaknya merencanakan proses pembelajaran yang menuntut siswa banyak melakukan aktivitas belajar sehingga siswa mampu dalam mempelajari suatu pelajaran dan tercermin dari hasil belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran.

Pada saat observasi penulis melakukan wawancara dengan siswa kelas X SMKN 4 Bandung tentang pembelajaran prakarya dan kewirausahaan, bahwa menurut siswa kelas X SMKN 4 Bandung, proses belajar mengajar di sekolah masih menggunakan model pembelajaran yang monoton, sehingga siswa cenderung merasa bosan dalam pembelajaran. Pada pembelajaran prakarya dan kewirausahaan siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Sehingga potensi siswa kurang terasah dan mengakibatkan kurangnya aktivitas belajar karena siswa kurang biasa berperan aktif pada pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. Untuk menggali potensi dan meningkatkan aktivitas belajar siswa pada proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar sehingga siswa merasa lebih tertarik dalam pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu jenis khusus dari aktivitas kelompok yang berusaha untuk memajukan pembelajaran dan keterampilan sosial dengan kerjasama, tiga konsep ke dalam pengajaran, yaitu penghargaan kelompok, pertanggungjawaban pribadi dan peluang yang sama untuk berhasil. Pada pembelajaran kooperatif ditekankan bahwa untuk dapat menguasai struktur kognitif yang mendasari mata pelajaran tertentu, maka siswa harus bekerja.

4. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan yang biasa dilakukan, siswa cenderung tidak mempergunakan kesempatan untuk bertanya tentang kesulitan yang mereka hadapi.
5. Pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di kelas X MM SMKN 4 Bandung Model Pembelajaran Kooperatif *Talking Chips* belum pernah diterapkan.

1.3. Rumusan dan Batasan Masalah

1.3.1. Rumusan Masalah

Untuk memudahkan penelitian diperlukan rumusan masalah yang jelas. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar antara siswa kelas eksperimen yang proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* dengan siswa kelas kontrol sebelum perlakuan pada saat *pretest* kelas X MM di SMKN 4 Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan aktivitas belajar antara siswa kelas eksperimen yang proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* dengan siswa kelas kontrol sesudah perlakuan pada saat *posttest* kelas X MM di SMKN 4 Bandung?

1.3.2. Batasan Masalah

Untuk mempermudah penelitian, penulis hanya membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan, dibatasi pada model *Talking Chips*.
2. Materi yang dibahas yaitu prakarya dan kewirausahaan kelas X MM tentang negosiasi.
3. Objek dalam penelitian ini siswa kelas X MM di SMKN 4 Bandung.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Perbedaan aktivitas belajar antara siswa kelas eksperimen yang proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* dengan siswa kelas kontrol sebelum perlakuan pada saat *pretest* kelas X MM di SMKN 4 Bandung.
2. Perbedaan peningkatan aktivitas belajar antara siswa kelas eksperimen yang proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* dengan siswa kelas kontrol sesudah perlakuan pada saat *postest* kelas X MM di SMKN 4 Bandung?

